



バスタード BASTARD!!

— 虚ろなる 神々の器 —

集英社・セタ BASTARD!! 製作委員会

BASTARD

— 虚ろなる神々の器 —

この度は、集英社・セタBASTARD!! 製作委員会のプレイステーションソフト「BASTARD!! 一虚ろなる神々の器」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でソフトをお楽しみください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

プロローグ	3
ゲームの始め方	4
操作方法	5
3Dフィールド画面	6
ステータス画面	8
戦闘画面	12
アイテム紹介	19
キャラクター紹介	20
攻略アドバイス	23

For Japan Only



プレイヤー
1人



メモリーカード
2ブロック

SLPS 00542

PROLOGUE

遠き古代、世界が哺乳類に席卷される時代から遙かに遡った太古に、現代では名前すらも伝えられない強大な神々が存在した。彼らは動物を始めとするあらゆる生命体に、本能的に備わった恐れ、——荒れ狂う大自然に対する畏怖、生態系の均衡に組み込まれた「死」に対する恐怖、そして見知らぬ、理解の範疇を超えた存在への崇拝——の精神エネルギーを糧とし、この次元に圧倒的な勢力を誇っていた。

しかし、ある時期を境に、彼らにとっては新興勢力である「創造神」とその肅正部隊「天使軍団」が急速に抜きん出て力を持ち始めた。その理由は、彼らによって進化させられた生命体「人間」の、他の生命体とは比較にならぬ高い精神エネルギーにあった。「創造神」は人間に信仰を与え、そのエネルギーを受け取ることによって飛躍的に版図を拡大し始めたのである。

人間は他の神々にとっても極めて効率の良い生命体であった。だが、「創造神」の権益を護る天使軍団は徹底的かつ苛烈な処理を人間社会に施した。「創造主」以外の神を邪神、悪神として貶めることにより信仰から排除、もしくは吸収する形で信仰エネルギーをねじ曲げ、旧き神々の存在を人類の記憶、そして歴史上から抹殺したのである。

信仰の糧を失った神々は、長い雌伏の時を過ごした。かつて備えた巨大な器だけを残した虚ろなる神——即ち「虚神」となり果てながらも、彼らは辛抱強く、再び勢力を盛り返す機会を窺い続けた。

それは、神の創造物であるはずの人類によってもたらされた。文明に溺れ、「創造神」をも軽蔑した人類が生み出した超高効率の精神エネルギー増幅システム「霊子力理論」と、神に定められた人類の進化の礎から外れ、その裡に無限の霊子力増殖機構を持つ無敵の魔人D・S（ダーク・シュナイダー）の登場である。これらの力を取り込むことができれば、「虚神」たちはこの次元において、「創造神」と同等以上に戦うことが可能になる。

「虚神」たちは待つことに慣れていた。D・Sの誕生から、実に四百年以上を用心深く観察し、D・Sの心身に乗っ取る隙を待ち続けた。

そして今、魔人D・Sの力を巡る最大の戦いが幕を開ける——。

ゲームの始め方

B A S T A R D !!

プレイステーション本体に「BASTARD!!一虚ろなる神々の器一」のディスクを正しくセットして電源を入れると、しばらくしてタイトル画面が表示されます。ゲームを初めて遊ぶときは、「NEW GAME」を。以前に遊んだデータがセーブされているときには「CONTINUE」を、それぞれ方向キーの上下で選択し、○ボタン、またはスタートボタンで決定してください。

「NEW GAME」を選択するとオープニングアニメの後、ゲーム本編が始まります。「CONTINUE」の場合ではメモリーカードをチェックした後、セーブしたデータの一覧が表示されます。ロードしたいデータを方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。セーブしたポイントから、ゲームを再開します。

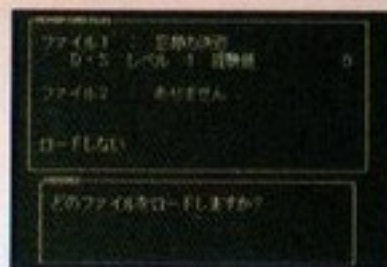


ゲームのセーブについて

ゲームデータをセーブするためには、メモリーカードが必要です。メモリーカードはメモリスロット1にのみ対応しています。

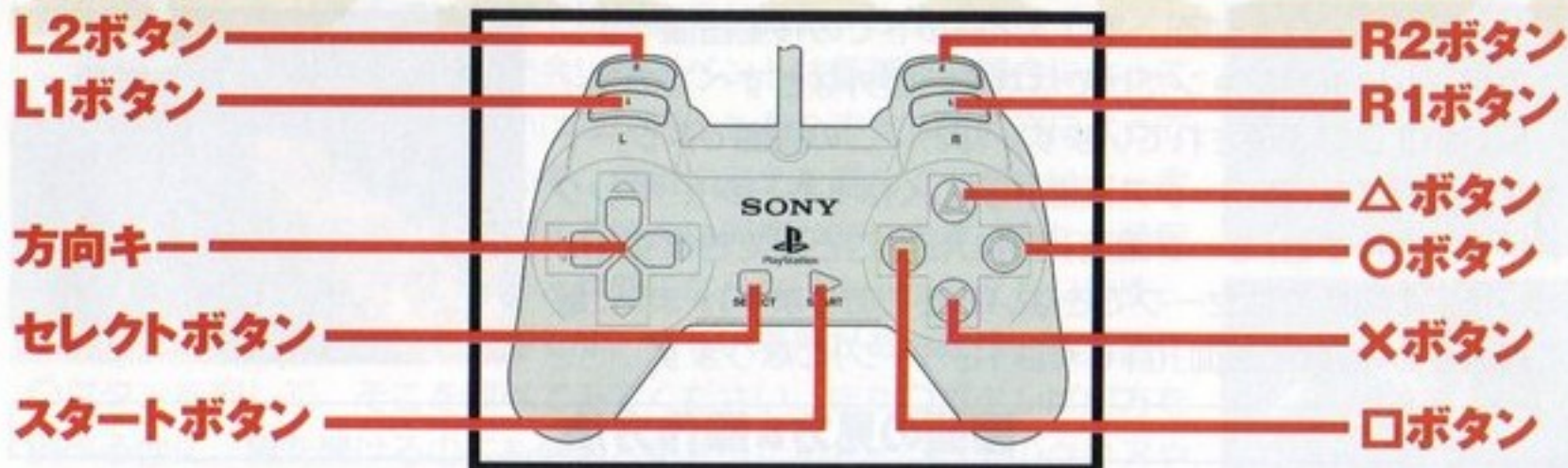
このゲームのセーブには、1つのデータにつき2ブロックの空き容量を必要とします。空き容量が足りないときは、プレイステーション本体のメモリーカード管理画面で容量を確保してください。

ゲーム中のセーブ方法は、3Dフィールド画面でセレクトボタンを押し、セーブ画面を呼び出して実行します。画面のメッセージに従って正しくセーブを行ってください。



操作方法

B A S T A R D !!



ゲーム中の操作は以下の通りです。基本的にコマンドを入力する画面では、方向キーでコマンドを選択、○ボタンで決定し、×ボタンでキャンセルします。3Dフィールドでは方向キーで移動、スタートボタンで「ステータス画面」を、セレクトボタンで「セーブ画面」を呼び出します。

	3Dフィールド	戦闘シーン
方向キー	パーティの移動	コマンドの選択、陣形の選択
○ボタン	前方を調べる。メッセージの送り	コマンドの決定
×ボタン	下を見る	コマンドのキャンセル
△ボタン	上を見る	陣形選択時にキャラの並び換え
□ボタン	押しながら移動で走る	使用しません
L1ボタン	左へ平行移動	使用しません
L2ボタン	使用しません	使用しません
R1ボタン	右へ平行移動	使用しません
R2ボタン	使用しません	使用しません
スタートボタン	ステータス画面を開く	使用しません
セレクトボタン	セーブ画面を開く	使用しません

3Dフィールド画面

B A S T A R D !!

ゲームのメインとなる、3Dフィールドでの移動画面です。このゲームはダンジョンだけではなく、屋外などすべてのフィールドが3Dで表現されています。なお、この画面でスタートボタンを押すと「ステータス画面」(詳しくは8ページ)、セレクトボタンを押すと「セーブ画面」を呼び出すことができます(ただし特定の場所ではセーブできないこともあります)。また、敵に遭遇すると「戦闘画面」(詳しくは12ページ)になります。



画面の見方&操作方法

フィールドでの移動は、方向キーの上(↑)で前進、下(↓)で後退し、右(→)は右を向き、左(←)は左を向きます。R1ボタンでは右に平行移動、L1ボタンでは左に平行移動します。これらの動作は、□ボタンを押しながら行うことで、移動速度を速くすることができます。また、△ボタンを押すと上を、×ボタンを押すと下を向くことができます。足場の悪い場所では下を向くなど、上手に利用してください。なお画面の左下の表示はコンパスで、現在パーティが向いている方向を示しています。



コンパス

風景

段差について

フィールド上の段差は、ある程度の高さなら前進をするだけで登ることができます。降りるときも、同じように前に進むだけで、その段差から降りることができます。



↑この程度の高さの段差は、前進をするだけで登ることができます。降りるときも同様です。

3Dフィールド画面でのイベント

3Dフィールド画面では戦闘や謎解きの他にも、さまざまなイベントが発生します。特に仲間との出会いのイベントは重要で、場合によっては相手の質問に答えなければいけないこともあります。答え方によっては仲間にならないこともあるので、慎重に答えを選んでください。一度で仲間にならなくても、仲間にする機会は何度かあります。また、特定のイベントをクリアしていないと仲間にならないキャラなどもあります。

前方を調べる○ボタンも重要です。怪しい場所があったら、積極的に○ボタンを押して、そこを調べてみてください。また○ボタンは前方を調べる他に、扉を開けるのにも使用します。ただしイベントのクリアや、カギを手に入れるなど、条件を満たさないと開かない扉も存在します。



回復ポイントについて

3Dフィールドの要所要所には、パーティ全員の体力とメンタルパワー(MP)を最大まで回復し、ステータス異常(詳しくは18ページ)を正常に戻す、「回復球」という白色の球状の物体が浮かんでいます。回復球の前で○ボタンを押せば利用できますが、利用するとパーティの「テンション」(詳しくは11ページ)が半分になってしまいます。



キャラクターの 相性に 関して

画面上では表示されませんが、各キャラには「相性」があります。相性が低いと補助効果(詳しくは15ページ)の発生確率が下がるなどの弊害があります。相性は戦闘をくり返すことで少しずつ上昇し、フィールド画面のイベントによる対応でも変化します。なお、戦闘開始時の「関」の声に対する対応で、ある程度キャラ同士の相性を知ることができます。

ステータス画面

BASTARD!!

フィールド画面でスタートボタンを押すと、この画面が呼び出されます。ここではパーティの編成やアイテムの装備、体力やステータスの回復などを行うことができます。画面左下に表示された4つのコマンドがメインコマンドで、「戻る」以外のものを決定すると付随するサブコマンドが表示されます。サブコマンドには、決定するとさらにサブコマンドを表示するものもあります。



画面の見方&操作方法

ステータス画面での操作は、方向キーでコマンドの選択、○ボタンで決定。×ボタンでは現在のコマンドをキャンセルし、ひとつ前のコマンド選択画面に戻ります。また、サブコマンドを表示している状態でスタートボタンを押すと最初の画面（メインコマンド）に戻り、最初の画面でスタートボタンを押すとステータス画面を終了します。

各キャラのパラメータの見方は下の通りです。なお、各パラメータの意味については、9ページをご覧ください。



テンション
統制度(コントロール)

キャラ名	キャラの属性
装備クラス	キャラのパラメータ
キャラフェイス	現在のメンタルパワー／ 現在の最大メンタルパワー
現在のヒットポイント／ 現在の最大ヒットポイント	現在の経験値／ 次のレベルに必要な経験値
現在のレベル	

「道具」コマンド

聖玉かアイテムを使用します。決定すると、「聖玉」と「道具」の2つのコマンドが表示されます。「聖玉」を選んだ場合は現在使用できる魔法の一覧が表示されるので、方向キーの上下で使用したい魔法を選び、次にそれをかけるキャラを選択、決定してください。「道具」を選んだ場合は、手持ちのアイテムが表示されます。使用したいアイテムを選び、「聖玉」と同じ要領で使用するキャラを選んでください。なお、各アイテムアイコンの右下に表示されている数字は、そのアイテムの所有数です。また「道具」表示しているとき、□ボタンで「道具」を捨てることができます。



聖玉とは？

「聖玉」とは、ティア・ノート・ヨーコの力が封じ込められた、彼女の魂の結晶とでもいうべきものです。扱いとしてはアイテムですが、メンタルパワーを持ち、経験値によってレベルアップもします。



パラメータの意味

ステータス画面、戦闘画面で表示されるパラメータの意味は右の通りです。また「CLS」は装備クラス、「LEVEL」は現在のレベル、「EXP」は経験値（左の数値が現在のEXP、右は次のレベルに必要なEXP）、「HP」は体力（左が現在のHP、右が現在の最大HP）、「MP」はメンタルパワー（左が現在のMP、右が現在の最大MP）を意味します。

STR	攻撃力。キャラの力強さを意味します。主に敵に与えるダメージに影響します。
INT	知識。キャラの知識の広さを意味します。主に魔法の効力に影響します。
AGI	素早さ。キャラのスピードを意味します。主に戦闘時の行動順に影響します。
LUC	運。キャラの運の良さ。主にクリティカルヒットの出る確率に影響します。
COL	冷静さ。「TEN」(詳しくは11ページ)の影響の受け方に影響します。

「個人」コマンド

アイテムの装備などを行います。「個人」決定後、方向キーの左右で装備を変更するキャラを選んで決定して下さい。「装備」と「奥義」の2つのコマンドが表示されます。「奥義」にカーソルを合わせると選択されたキャラの奥義一覧が表示され、ここで「奥義」を決定するとカーソルが奥義の表示欄に移動し、奥義の効果を見ることができます。



アイテムの装備

「装備」にカーソルを合わせると、選択されたキャラの装備アイテムが表示されます。ここで「装備」を決定するとカーソルが装備表示欄に移動します。装備には主武器、副武器、防具、装飾品(アクセサリ)の4項目があり、主武器は攻撃時に使用する武器、副武器は補助攻撃(詳しくは15ページ)などに使用する武器、防具はダメージを軽減する鎧、装飾品はさまざまな効果を装備者に追加するアイテムです。装備を変更するときは、変更したい装備にカーソルを合わせて決定して下さい。所有アイテムの中から装備可能なアイテムが表示され、決定するとそれを装備します。なお、他のキャラが持つアイテムを装備した場合は、お互いの装備を取り替えます。



属性とは...

キャラのパラメータに表示される球状のものは、そのキャラの属性を意味します。これは敵の魔法攻撃を受けたときなどに影響し、同属性の攻撃ダメージを軽減させる効果を持ちます。なお属性は6種類あり、キャラの持つ属性の詳しい値は、「個人」コマンドのキャラ選択画面で確認することができます。



「炎」



「水」



「地」



「風」



「闇」



「光」

「作戦」コマンド

最大4人で構成されているパーティの編成を行います。ここで、仲間になっているキャラをパーティに加えたり、またはパーティから外します。「作戦」を決定すると、カーソルがキャラ表示欄に移動します。パーティが4人に足りないときは空いた欄に、4人のときは入れ換えたい(または外したい)キャラにカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。パーティに加わることのできるキャラが白く(加われないキャラは赤く)表示されるので、加えるキャラを方向キーの左右で選択、決定してください。また、2人以上でパーティを編成しているときのみ表示される「非常口」アイコンを選ぶと、キャラをパーティから外します。

編成の注意点とコントロール(CNT)

パーティを編成するときの注意点として、一部の奥義(詳しくは16ページ)は特定のキャラでパーティを編成しないと使用できません。また相性の悪い者同士がパーティを組むと、統制度(CNT・コントロール)が低下します。これが低いと戦闘時に選択できる陣形(詳しくは14ページ)の種類や戦闘終了後の戦闘結果(詳しくは18ページ)に影響します。

テンション(TEN)について

パーティにはテンション(TEN・緊張度)というパラメータもあります。これは戦闘時における緊張感を意味し、値が高いほど各キャラが戦闘時に高い能力を発揮します。テンションは基本的に戦闘を重ねるほど上昇しますが、「回復球」を使用すると半分に、パーティを編成し直すと1人の交代につきある程度ずつ低下します。なお「COL」の高いキャラはあまり影響を受けません。

「戻る」コマンド

決定するとステータス画面を終了し、3Dフィールド画面に戻ります。



戦闘画面

BASTARD!!

フィールド画面で敵に出会うと戦闘画面に突入します。持てる力のすべてで敵を倒してください。味方キャラの全員が気絶状態(体力0状態)になると敗北となり、ゲームオーバー。勝てば経験値が手に入り、経験値が一定値を超えるとレベルアップ。パラメータが上昇する他、新たな奥義を修得(思い出す)など、かつての力を徐々に取り戻していきます。



画面の見方&操作方法

戦闘画面での操作は、方向キーでコマンドの選択を行い、○ボタンでコマンド決定。×ボタンでコマンドをキャンセルし、ひとつ前のコマンド選択画面に戻ります。戦闘画面は大まかにコマンド入力と実際の戦闘の2つに分けられ、それぞれの画面の見方は右の通りです。また、マス目フィールドの移動は、操作するキャラの順番がまわってきたときに移動できる範囲のマス目が明るく表示されるので、移動したいマス目を選んで決定。ただしそのターンは移動だけで終了します。



コマンド入力画面

味方ステータス
敵フィールド
味方フィールド
戦闘コマンド



戦闘画面

味方ステータス
敵フィールド
メッセージエリア
味方陣形

戦闘の流れ

戦闘が始まると、まず陣形の選択になります。陣形を決定すると「AGI」の速い順にキャラの行動を決定し、すべてのキャラの行動を決定すると戦闘を開始します。ここまでが1ターンで、敵、味方どちらかの全滅(または逃げる)まで、このターンをくり返します。

→ 陣形の選択は戦闘開始時のみ選べます。

陣形選択

→ 移動か戦闘コマンドを入力します。

移動またはコマンド入力

→ 入力したコマンドを実行します。

戦闘

→ 敵か味方全滅、または逃げるで戦闘終了。

結果表示

ASTARD!

戦闘コマンド紹介

戦闘時は、移動かコマンド入力のどちらかを実行できます。キャラの順番がまわってきたら、移動するときは移動先を選んでください。動かずに○ボタンを押すとコマンド入力になります。

「攻撃」コマンド

主武器による攻撃を実行します。「攻撃」を決定したら、続いて攻撃する相手を選択してください。

「奥義」コマンド

メンタルパワー(MP)を消費して使用する特殊な攻撃、「奥義」を実行します。奥義について詳しくは、16ページからの説明をお読みください。

「防御」コマンド

防御を実行します。防御には通常の防御である「通常防御」と、防御に使用できる副武器を装備しているときのみ選べる「装備防御」の2種類があります。

「道具」コマンド

「道具使用」はアイテムを使用します。使用アイテムを決定後、使用する相手を選択してください。「装備変更」は現在の装備を変更することができます。

「聖玉」コマンド

「聖玉」を使います。使う魔法を選択し、次に、魔法をかける相手を選んでください。なお聖玉はパーティ全員で1ターン中に1回しか使えませんが、使っても行動にはならず、その後再び移動かコマンド入力ができます。

「逃走」コマンド

戦闘から逃げます。運が悪いと失敗することもあります。



陣形とは

戦闘を有利に進めるために重要なのが、キャラの配置を決める陣形です。仲間との位置関係によってはさまざまな特殊効果を使用することができるので、陣形を選択は慎重に行ってください。陣形は戦闘の最初のターンのみ選択することができます。方向キーの上下で使用する陣形を選択、○ボタンで決定してください。なお敵に奇襲されたか戦闘フィールドに障害物がある場合は選択はできません。



キャラの並びかえ

陣形を選択するとき、△ボタンを押すと、そのとき選ばれている陣形内でキャラの位置を入れ換えることができます。まず△ボタンを押した後、入れ換えたいキャラにカーソルを合わせて○ボタンで決定し、次に入れ換える先のキャラを決定してください。これで選んだ2人のキャラが位置を入れ換えます。入れ換えが終了したら、×ボタンで入れ換えを終了させてください。再び陣形を選択に戻ります。



陣形の種類

陣形には攻撃的なものや防御的な性質の強いものなど、数多くの種類が存在します。各陣形の効果は画面右下に表示される説明を参考にしてください。

なお、選べる陣形の種類はパーティの統制度(CNT)の値により変化します。統制度の値には注意してください。統制度を上昇させる方法は、18ページで紹介しています。



←陣形にはさまざまな種類がありますが、大きく分けて補助効果重視と奥義重視の2種類があります。



←キャラがまんべんなく斜めに位置関係する、補助効果重視の陣形。守りに強いといえます。



←キャラが直線的に並ぶ、奥義重視の陣形。攻めの陣形といえます。

陣形による補助効果

2人以上のキャラが斜めに隣接するとき、その位置によって生ずるのが補助効果です。補助効果は斜め後方のキャラに対する防御補助(GUARD)と、斜め前方のキャラに対する攻撃補助(ATTACK)の2種類があり、各キャラの移動時に、効果を与える相手に効果内容が表示されます。

攻撃補助

攻撃補助(ATTACK)とは、斜め前方に隣接するキャラが攻撃を行うとき、補助者が副装備によってさらに相手にダメージを与える補助効果です。なお、攻撃補助が出るかどうかはキャラ同士の「相性」によります。



防御補助

防御補助(GUARD)とは、斜め後方に隣接するキャラが攻撃を受けたとき、補助者がそのダメージを軽減する補助効果です。防御補助も、「相性」によって出るかどうかが決まります。



縦、横列の並びは……

キャラが斜めに隣接したときは補助効果になりますが、縦、横に並んだときは複数で使用する奥義を出すことができます。詳しくは16ページをご覧ください

バトル フィールドの 位置による効果

バトルフィールドの立ち位置によって、攻撃の命中率や回避率が変わることはありません。ただし、前方に1人で出ているキャラが攻撃を受けると、一定の確率で相手に反撃を行うことができます。これは敵も同様です。



奥義について

奥義とは、メンタルパワー(MP)を消費する攻撃をさします。奥義は各キャラ複数用意され、最初はあまり修得していなくても、レベルアップとともに使用できる奥義の数、そして威力が上昇していきます。奥義を使用するときはまず「奥義」を決定し、次に、使用する奥義と、それを使う相手を選んでください。ただし、奥義の大半はメンタルパワーの残量以外に、使用するための条件があります。



奥義の種類と属性

奥義は使用条件別に、4種類に分けられます。各奥義については下からの説明をご覧ください。また、奥義にも属性があり、奥義アイコンの色が属性を表しています。灰色のものは属性のない奥義で、これはすべての敵に効力を発揮します。奥義アイコンの右下の数字は、使用するために必要な人数です。例えば「一体奥義」の「3」なら、使用するキャラ(発動者)を除いて、最低2人のキャラ(補助者)が横一列に並ばなければ使えません。このとき補助者の行動は「通常防御」か「移動」に限定されます。すでに攻撃など他の行動を決定しているときは、表示される選択肢で「通常防御」に変更して下さい。



←奥義アイコン。色が属性。数字が必要人数。

単体奥義

単体奥義は、メンタルパワーの他にはなんの条件もなく使用することができる奥義です。もっとも使いやすい奥義ですが、その分、威力はあまり期待できません。またこの奥義の効果は、使用するキャラ(発動者)によって大きく性質が異なります。聖玉で可以使用するすべての魔法も、この単体奥義にあたります。



一体奥義

メンタルパワーの他に、奥義ごとの必要人数が発動者の横一列に並んでいることが使用の条件です。使用すると発動者と補助者が協力して、破壊力の大きい攻撃を1回くり出します。



連続奥義

メンタルパワーの他に、奥義ごとの必要人数が発動者の縦一列に並んでいることが使用の条件です。使用すると発動者と補助者が協力して、攻撃力の高い攻撃を、発動するのに必要な人数分連続でくり出します。なおこの奥義のみ、発動する奥義を決定後、発動者と補助者がそれぞれ攻撃する相手を設定する必要があります。



合成奥義

メンタルパワーの他に、特定のレベルの決められたキャラがパーティ内にあることが使用の条件です。例えばカイ、シーン、ダイの鬼道三人衆が揃わないと使えない「鬼道三傑陣」などがあります。また合成奥義も一体奥義か連続奥義かに分かれ、合成一体奥義は横に、合成連続奥義は縦に必要な人数が揃わなければ発動できません。合成奥義を出すキャラ組み合わせの条件は、あなたの手で見つけて下さい。



奥義を使用すると……

一体奥義、連続奥義、合成奥義の複数人数で発動する奥義は、発動すると、発動に参加したすべてのキャラがはじき飛ばされ、陣形がランダムに乱れてしまいます。

戦闘が終了すると……

戦闘を終了すると、「有利に～」、「難なく～」、「敵を～」、「苦戦は～」、「窮地を～」の5種類のメッセージのどれか1つが表示されます。これは戦いの評価で、いい評価ではテンションが上昇し、悪い評価ではテンションが低下します。戦闘はできるだけ早く、確実に戦うようにして下さい。

戦闘中の特殊状態について

敵の攻撃や味方の補助魔法などで受けるステータスの特殊状態は以下の通りです。各状態の持続時間は回復処置(無効化など)をとることで短縮できます。また、これら以外に体力が0になると「気絶」状態に、また、怪力と加速の効果を兼ねた「怪力+加速」状態もあります。

 毒	ターンごとにダメージ、さらに素早さが低下。回復処置まで効果持続。	 不和	補助行動がとれなくなる。戦闘終了まで。	 浮遊	空中に浮く。一部の地形魔法に有効。戦闘終了まで持続。
 昏倒	強烈な一撃を受けたときなどにも発生。自己回復まで行動不能。	 ノイズ	奥義、特殊行動が取れなくなる。戦闘終了まで持続。	 テレポート	移動制限がなくなる。戦闘終了まで持続。
 脱力	攻撃力、防御力が通常の2分の1に低下。自己回復まで持続。	 催眠	全行動不能。さらにダメージ、被命中率が2倍に。戦闘終了まで。	 防御力上昇	物理攻撃に対する防御力が上昇。戦闘終了まで持続。
 移動不可	移動が不可能になる。戦闘終了まで持続。	 魅了	状況によってさまざまな効果が発生。戦闘終了まで持続。	 魔法防御力上昇	魔法攻撃に対する防御力が上昇する。戦闘終了まで持続。
 防御力低下	物理攻撃に対する防御力が低下。戦闘終了まで持続。	 怪力	物理攻撃力(STR)を戦闘終了まで上昇させる。	 メンタルシールド	不和、ノイズ、催眠、魅了を完全防御。戦闘終了まで持続。
 魔法防御力低下	魔法攻撃に対する防御力が低下。戦闘終了まで持続。	 加速	素早さ(AGI)を上昇させ、回避率も上がる。戦闘終了まで持続。	 魔法反射	魔法特殊効果のダメージを相手に反射する。戦闘終了まで。

アイテム紹介

BASTARD II

アイテムは5系統に分類され、各アイテムはステータス画面の装備コマンドで効果を確認することができます。なお装備クラス表記は「FIGHTER」は「剣士」、「WIZARD」は「魔使」、「NINJA」は「忍者」、「MAG-FIGHTER」は「魔剣」、「SAMURAI」は「侍」、「HEAVY-ARMS」は「重戦」、「VAMPIRE」は「吸血」、「KARATEKA」は「格闘」となっています。

主武器

攻撃に使用します。両手用もあり、これを装備するときは副武装を装備することができません。



↑主に直接攻撃に使用します。

副武器

副装備は補助攻撃の際に使用します。また一部の副装備を装備中は「武器防御」が実行できます。



↑なお武器にも属性を持つものがあります。

防具

ダメージを軽減するための防具です。鎧からマントまで、さまざまなものがあります。



↑武器防具には、キャラ専用もあります。

装飾品

属性の強化や素早さの強化など、さまざまな効果を装備者に与えます。重要な装備といえます。



↑戦闘が有利になるものなどがあります。

道具

薬草や毒消し草など、体力やステータスを回復するものが中心です。なおすべてのアイテムは宝箱や戦闘などで入手し、ショップでの売買はありません。アイテムは1種類につき99個まで持てます。



登場 キャラクター 紹介

Introducing
Characters of
BASTARD!!

ここではゲーム序盤に登場するキャラクターと、彼らが覚える奥義の一部を紹介しよう。

ダーク・シュナイダー DARK・SCHNEIDER

四百年以上生き続けている魔人。絶大な魔力を誇っていたが、謎の敵により記憶と力のすべてを奪われる。果たして彼の運命は……。

ティア・ノート・ヨーコ TIARA・NORT・YOKO

D・Sと魂の一部を共有する少女。謎の敵に捕らわれるが、聖玉を通しD・Sたちの戦いをサポートする。



奥義

ダムド

単体奥義。敵1体に炎属性のHPダメージを与える。

ディオ

2人一体奥義。敵を中心にした広範囲に炎属性のHPダメージ。

アンセム

2人一体奥義。敵を中心にした広範囲に光属性のHPダメージ。

ソドム

2人一体奥義。敵を中心にした広範囲に風属性のHPダメージ。

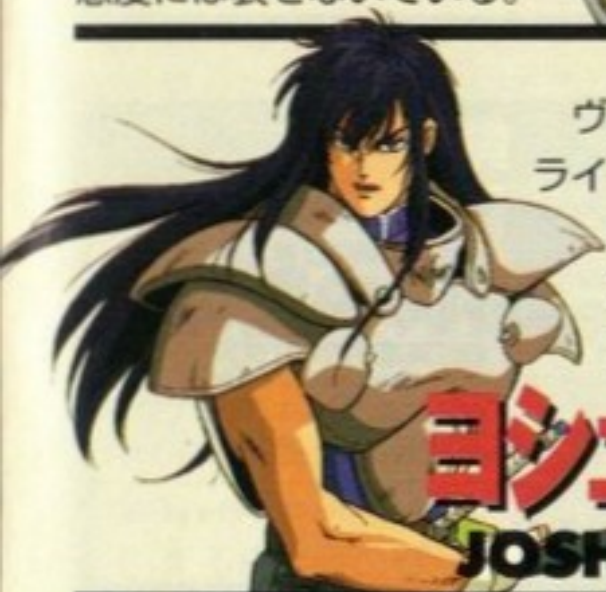
ヴァイ・ステアベ

VIE・STEAVE

根は素直な熱血侍。ヨーコに惚れていて、D・Sとはことあるごとに衝突する。心の中ではD・Sを認めていても、態度には表せないでいる。



奥義	
ディオ	2人一体奥義。敵を中心にした広範囲に炎属性のHPダメージ。
爆発剣2	2人合成一体奥義。あるキャラと協同で炎属性の攻撃。
ヴォン・ファイオ	2人一体奥義。敵を中心とした広範囲に炎属性のHPダメージ。
増長天金剛拳	単体奥義。敵1体に無属性のHPダメージを与える。



ヴァイたち侍衆を指揮するサムライマスター。仲間たちの信頼も厚い。戦士としての能力も高く、剣技のみならず魔力にも目を見張るものがある。

ヨシュア・ベラヒア

JOSHUA・BELAHIA

奥義	
アンセム	2人一体奥義。敵を中心にした広範囲に光属性のHPダメージ。
スキッド・ロウ	2人一体奥義。アンセムの強化版。強烈な光属性攻撃。
蝶舞阿修羅斬	単体奥義。敵1体に無属性のHPダメージを与える。
阿修羅門空斬	単体奥義。敵1体に無属性の強烈なHPダメージを与える。

12魔戦将軍の1人。義に厚く道理をわきまえた人物。職業クラスは操影士。影を使った特殊な攻撃を数多く持つ。

ボル・ギル・ボル

BOL・GIL・BOL



奥義	
カゲヌイ	単体奥義。敵1体に移動停止効果。
影道魔神霊	単体奥義。敵1体に無属性のHPダメージを与える。
乱れカゲヌイ	単体奥義。敵を中心とした広い範囲にカゲヌイ効果。
影道冥王斬	単体奥義。敵1体に闇属性のHPダメージを与える。

12魔戦将軍の1人。巨体からくり出される技の破壊力と、全身を包んだ厚い鎧で、まさに歩く重戦車。敬虔深い一面も持つ。

ブラド・キルス BLAD·KILLS



奥義	
烈爆怒号撃滅破	単体奥義。敵1体に無属性のHPダメージを与える。
ロケットドライバー	2人合成一体奥義。あるキャラと協同で地属性のHPダメージ。
火龍砲撃突撃破	単体奥義。敵1体に無属性の強烈なHPダメージを与える。
重力加速双斬波	3人合成連続奥義。あるキャラたちと協同で地属性ダメージ。



ザック・ワルダー ZAKK·WALDER

12魔戦将軍の1人。唯一体術のみで戦う武道家で、鍛え抜いた拳の一撃は岩をも切り裂く。年齢的にはまだ若い、戦力的には申し分ない。

奥義	
ワルダー分身	単体奥義。使用すると自分の敏捷性を大幅に上昇させる。
ワルダードライバー	単体奥義。敵を中心にした広範囲に無属性のHPダメージ。
メテオドライバー	単体奥義。敵を中心とした広範囲に無属性の強烈なダメージ。
T·E·O·S·V	単体奥義。メテオドライバーの強化版。

イングヴェイ・フォン・マルムステーン YNGWEI·VON·MALMSTEEN

光速の剣と呼ばれる、12魔戦将軍の中心人物。理想のためなら冷徹になりきれるが、その心の中は…。



奥義	
光速剣	単体奥義。敵を中心にした広範囲に無属性のHPダメージ。
夜攘帝王剣	単体奥義。敵1体に無属性の強烈なHPダメージを与える。
ソニックネイル	2人合成連続奥義。あるキャラと協同で無属性ダメージ。
震空霸王剣	単体奥義。敵を中心とした広範囲に強烈な無属性ダメージ。

攻略アドバース

B A S T A R D !!

アイテムについて

アイテムは宝箱か戦闘で入手しますが、特に回復系のアイテムは戦闘でよく手に入ります。体力の回復はアイテムを惜しまずに使い、「聖玉」の魔法とテンションが半減する「回復球」は、いざというときに使った方がいいでしょう。また、ほとんどの装備アイテムは宝箱からしか手に入りません。宝箱は取り逃さないようにしてください。なお各装備のランクは、その装備の大まかな強さを表します。



経験値の分配について

戦闘によって得られる経験値は、戦闘に参加したパーティのキャラだけではなく、仲間になっているキャラすべてに分配されます。ただし、パーティに参加していないキャラは参加したキャラに比べもらえる経験値の量が少なくなっています。キャラ同士の相性を上げておくためにも、合成奥義を使うキャラ組み合わせを調べるためにも、すべてのキャラを均等に戦闘に参加させた方がいいでしょう。



対地攻撃を有効に

味方の奥義や敵の特殊攻撃の中で特殊なものが、戦闘フィールド自体に作用する攻撃、「対地攻撃」です。例えばシェラの奥義「緊縛の鷹」は指定したフィールド上のマス目に作用し、そこに敵が侵入すると、(レジストー耐える一されなければ)移動停止状態にすることが可能です。対地攻撃に侵されたマス目は他のマス目とは異なる色で表現されます。入らないようにするのが安全策でしょう。



